

Sharkoon

 SKILLER



SGM1

OPTICAL GAMING MOUSE

Anleitung

INHALTSVERZEICHNIS

1. Maus-Eigenschaften	3
2. Software-Eigenschaften	3
3. Maus-Spezifikationen	3
3.1 Allgemein	3
3.2 Tasten-Eigenschaften	4
3.3 DPI-Eigenschaften	4
3.4 Kabel und Anschlüsse	4
3.5 Software-Eigenschaften	4
4. Verpackungsinhalt	5
5. Die SKILLER SGM1 im Überblick	5
6. Anschluss an den PC	6
7. Weight-Tuning-System	6
8. Installation der Gaming-Software	6
9. Gaming-Software	7
9.1 DPI-Einstellung	8
9.2. Beleuchtungseffekt	8
9.3. Polling-Rate	8
9.4. Mausgeschwindigkeit	9
9.5. Doppelklick-Geschwindigkeit	9
9.6. Scroll-Geschwindigkeit	9
9.7. Angle Snapping	9
9.8. Spiel-Profile	9
9.9. Achsen-Empfindlichkeit	10
9.10 Makro-Manager	10
9.11 Tastenbelegung	11
9.12 Top View und Side View	11

Verehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf Ihres neuen SHARKOON-Produktes. Um eine lange Lebensdauer und volle Funktionalität des Produktes zu gewährleisten, empfehlen wir, diese Anleitung eingehend zu lesen. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen mit Ihrem Produkt!

SHARKOON Technologies

www.sharkoon.com

1. Maus-Eigenschaften

- Gaming-Maus mit RGB-Beleuchtung
- Optischer PixArt PMW3336 Sensor mit 10.800 DPI
- Schnell zugängliche Makro-Tasten
- 4-Wege-Scrollrad
- Weight-Tuning-System
- Onboard-Speicher für Spiel-Profile
- Langlebige Omron-Schalter in linker und rechter Maustaste
- Gaming-Software
- 12 programmierbare Tasten
- Textilummanteltes Kabel
- Goldbeschichteter USB-Stecker

2. Software-Eigenschaften

- Freie Programmierung aller 12 Tasten mit Funktionen oder Makros
- Unterstützt bis zu sechs Spiel-Profile
- DPI-Auswahl, Beleuchtungseffekt, Polling-Rate, Mausgeschwindigkeit (auch einzeln nach Achse), Angle Snapping, Doppelklick- und Scrollgeschwindigkeit
- Makro-Manager

3. Maus-Spezifikationen

3.1. Allgemein

Max. DPI/CPI	10.800
Sensor	Optisch
Chip	PixArt PMW3336
Beleuchtung	RGB
Max. Polling-Rate	1.000 Hz
Lift-off-Distanz	2 mm
Frames pro Sekunde	8.000
Inch pro Sekunde	150
Max. Beschleunigung	30 g
Weight-Tuning-System	6 x 4 g
Mausfüße	5, PTFE



Gewicht ohne Kabel	130 g
Abmessungen (L x B x H)	123 x 82 x 42 mm
Unterstützte Betriebssysteme	Windows 7/8/10

3.2 Tasten-Eigenschaften

Anzahl Tasten	12
Programmierbare Tasten	12
Langlebige Omron-Schalter in linker und rechter Maustaste	✓
4-Wege-Scrollrad	✓
Lebensdauer der Tasten	Min. 10 Millionen Klicks

3.3 DPI-Eigenschaften

DPI-Stufen*	10.800, 8.200, 5.200, 3.600, 2.400, 1.600, 800
DPI-Wahltaste	✓
DPI-Anzeige	LED

*DPI-Stufen lassen sich über die Software individuell einstellen

3.4 Kabel und Anschlüsse

Anschluss	USB
Goldbeschichteter USB-Stecker	✓
Textilummanteltes Kabel	✓
Kabellänge	180 cm

3.5 Software-Eigenschaften

Gaming-Software	✓
Onboard-Speicher für Spiel-Profile	✓
Kapazität des Onboard-Speichers	16 kB
Anzahl Profile	6



4. Verpackungsinhalt

- SKILLER SGM1
- CD mit Software und Anleitung
- Zusätzliches Set mit Mausfüßen
- Transporttasche

Hinweis:

Sollte eines der oben aufgeführten Teile fehlen, wenden Sie sich bitte unverzüglich per E-Mail an unseren Kundenservice:

support@sharkoon.com (Deutschland und Europa)

support@sharkoon.com.tw (International)

5. Die SKILLER SGM1 im Überblick



1 Linke Maustaste

2 Scrollrad

3 Rechte Maustaste

4 DPI-Wahltasten

5 Makro-Tasten

6 DPI-Anzeige

7 Mausfüße

8 Verriegelung des Weight-Tuning-Systems

9 Fach des Weight-Tuning-Systems

10 Gewichte 6x 4 Gramm

Hinweis:

Die Tastenfunktionen sind werkseitig voreingestellt und können in der Gaming-Software individuell angepasst werden.



6. Anschluss an den PC

1. Verbinden Sie den USB-Stecker der Maus mit einem freien USB-Anschluss Ihres Rechners.
2. Das Betriebssystem erkennt die SKILLER SGM1 automatisch und installiert alle benötigten Treiber.

Hinweis:

Sollte die Maus nicht erkannt werden, trennen Sie die Verbindung und probieren Sie einen anderen USB-Anschluss Ihres Rechners.

7. Weight-Tuning-System

Das Weight-Tuning-System im Gehäuse der Maus erlaubt die Anpassung des Gewichts der Maus in sieben Stufen von 106 g bis maximal 130 g. Zur Justierung des Weight-Tuning-Systems gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

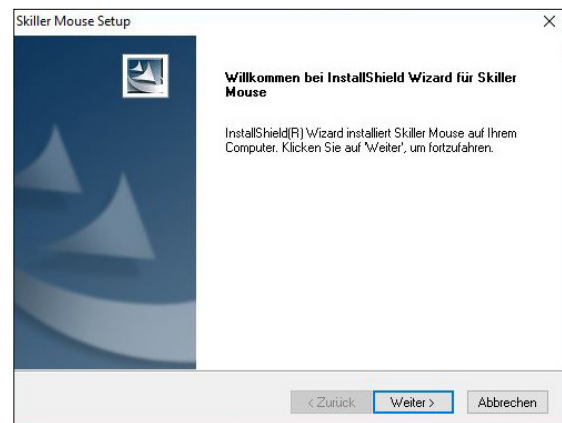
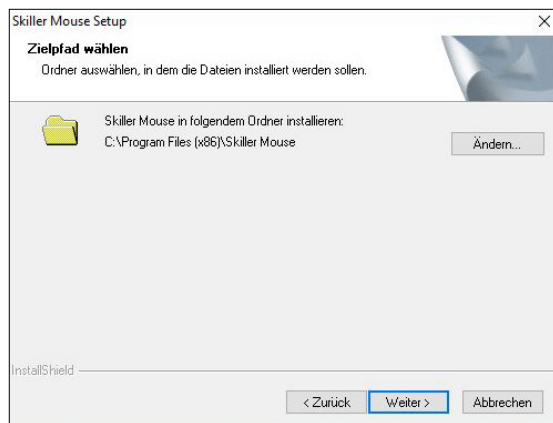
1. Ziehen Sie die Verriegelung des Weight-Tuning-Systems (8) zurück. Das Fach springt leicht auf der rechten Seite auf.
2. Nehmen Sie das Fach mit den Gewichten seitlich heraus.
3. Entfernen Sie eine beliebige Anzahl an Gewichten oder setzen Sie diese ein.
4. Schieben Sie das Fach zurück, bis es einrastet.

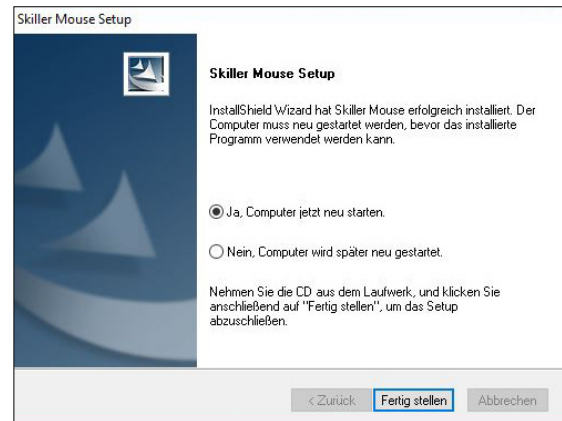
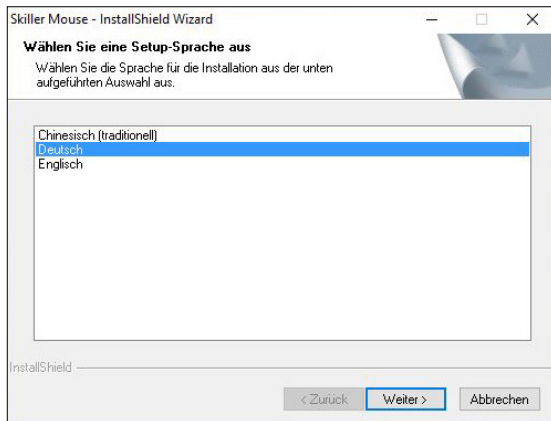
8. Installation der Gaming-Software

Bevor Sie mit der Installation der mitgelieferten Gaming-Software beginnen, vergewissern Sie sich, dass keine andere Software für Mäuse installiert ist. Deinstallieren Sie gegebenenfalls auf dem PC vorhandene Software, bevor Sie mit der Installation der Gaming-Software fortfahren.

1. Legen Sie die CD in Ihr CD/DVD/BD-Laufwerk ein.
2. Öffnen Sie das Verzeichnis Ihres CD/DVD/BD-Laufwerks (z. B. D:\).
3. Öffnen Sie den Ordner „Gaming Software“.
4. Starten Sie die Anwendung „SKILLER SGM1 Configuration Setup.exe“ und folgen Sie den Anweisungen des Installations-Assistenten.

Alternativ können Sie die aktuellste Software-Version auf unserer Website www.sharkoon.com herunterladen.



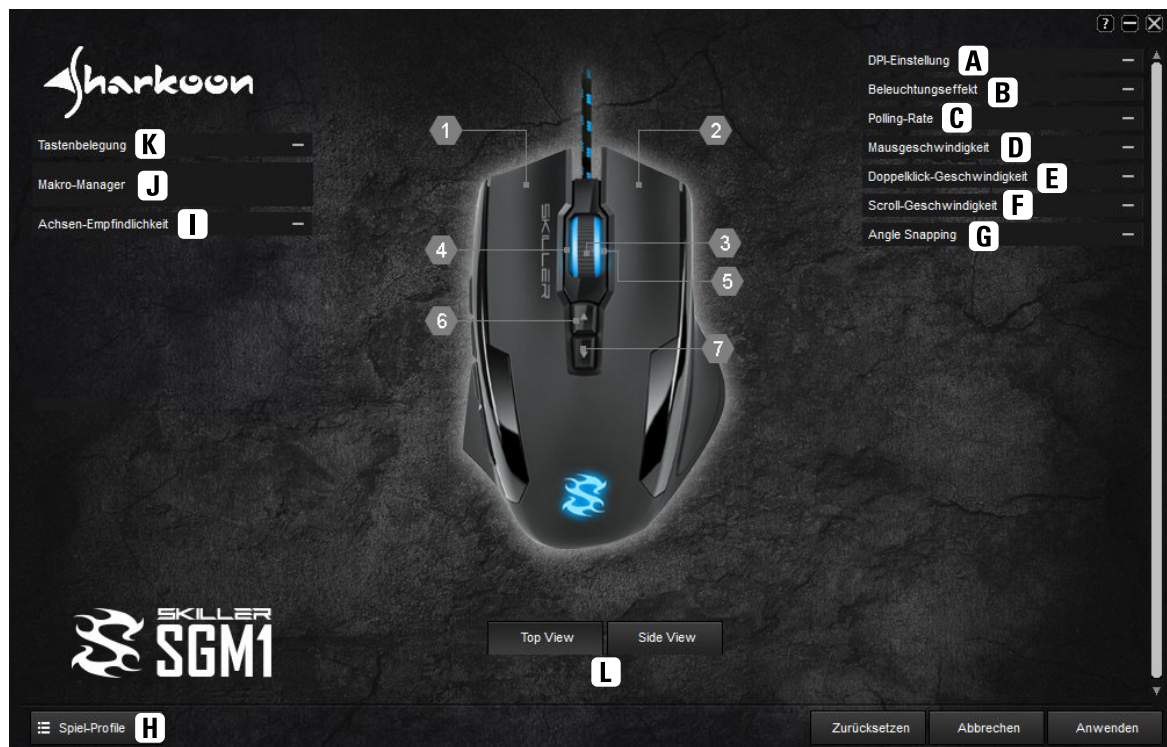


5. Klicken Sie abschließend auf „Fertig stellen“.

Nach Abschluss der Installation muss der PC neu gestartet werden. Danach erscheint in der Taskleiste das SKILLER-Icon. Sie haben die Software jetzt erfolgreich installiert.

9. Gaming-Software

Starten Sie die SKILLER SGM1-Software durch einen Doppelklick auf das SKILLER-Icon in der Taskleiste.



- | | | |
|------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------|
| A DPI-Einstellung | E Doppelklick-Geschwindigkeit | I Achsen-Empfindlichkeit |
| B Beleuchtungseffekt | F Scroll-Geschwindigkeit | J Makro-Manager |
| C Polling-Rate | G Angle Snapping | K Tastenbelegung |
| D Mausgeschwindigkeit | H Spiel-Profil | L Top View und Side View |

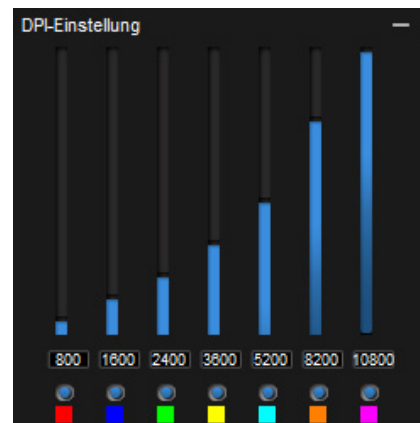
Wichtig: Nach Änderungen muss die Schaltfläche „Anwenden“ betätigt werden, um alle Änderungen zu übernehmen.



9.1 DPI-Einstellung **A**

In diesem Menü lassen sich individuelle DPI-Werte durch Klick auf die Balken einstellen. Werden einzelne Stufen nicht benötigt, kann jede Stufe durch Klick auf den zugehörigen runden blauen Schalter deaktiviert werden. Je höher der Wert, desto empfindlicher reagiert Ihre Maus. Die eingestellte DPI-Stufe wird an der Maus mit weißen LEDs angezeigt.

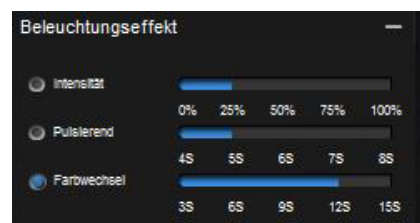
In den quadratischen Farbfeldern unter den blauen Schaltern lässt sich für jede DPI-Stufe einstellen, in welcher Farbe das Logo der Maus sowie das Mause rad beleuchtet werden soll.



9.2 Beleuchtungseffekt **B**

Dieser Menüpunkt steuert die LED-Beleuchtung der SKILLER SGM1.

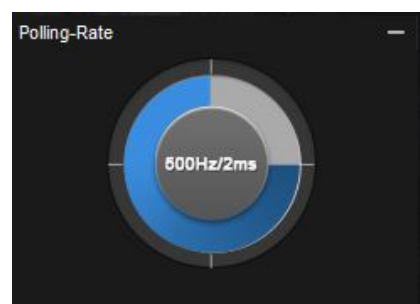
- Intensität: Die Lichtstärke der Beleuchtung ist in fünf Stufen von 0 bis 100 % regelbar.
- Pulsierend: Die eingestellte Farbe pulsiert. Die Frequenz kann in fünf Stufen von vier bis acht Sekunden eingestellt werden.
- Farbwechsel: Die Farbe der Beleuchtung wechselt. Die Frequenz kann in fünf Stufen eingestellt werden. Achtung, in diesem Modus ist die DPI-Stufe nicht an der Farbe erkennbar.



9.3 Polling-Rate **C**

Die Polling-Rate gibt die Abfragerate zwischen PC und Maus an. Je höher der Hz-Wert, desto kürzer ist die Zeit zwischen zwei Abfragen. Die Polling-Rate lässt sich in vier Stufen einstellen:

- 125 Hz, 8 ms
- 250 Hz, 4 ms
- 500 Hz, 2 ms
- 1000 Hz, 1 ms



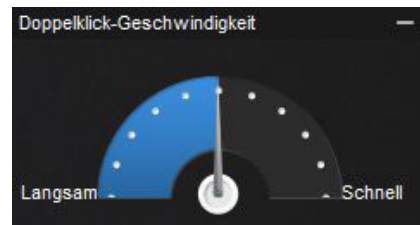
9.4 Mausgeschwindigkeit **D**

Die Mausgeschwindigkeit lässt sich in elf Stufen einstellen. Je höher der Wert, desto schneller bewegt sich, bei gleicher Mausbewegung, der Cursor auf dem Bildschirm.



9.5 Doppelklick-Geschwindigkeit **E**

In diesem Menü lässt sich einstellen, wie lange zwei Klicks auseinander liegen dürfen, um noch als Doppelklick erkannt zu werden. Je höher der Wert, desto schneller müssen die Klicks aufeinander folgen. Die Doppelklick-Geschwindigkeit lässt sich in elf Stufen einstellen.



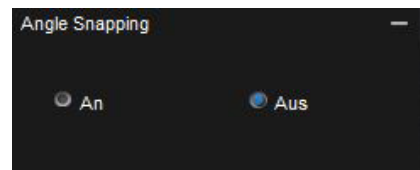
9.6 Scroll-Geschwindigkeit **F**

Beim Scrollen des Mausekles bewegt sich das Bild um die eingestellte Anzahl von Zeilen oder einer Bildschirmseite. Die Standardeinstellung liegt bei drei Zeilen. Bei einem niedrigen Wert muss häufiger mit dem Mausekel gescrollt werden, um die gleiche Stelle zu erreichen, bei einem höheren Wert weniger oft.



9.7 Angle Snapping **G**

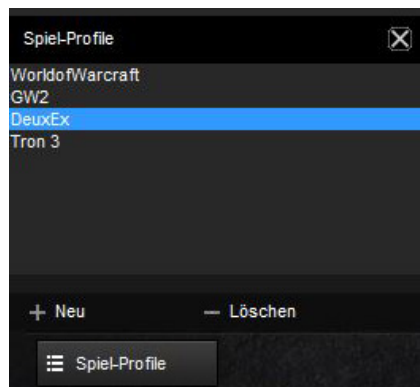
Beim Angle Snapping werden ungerade Bewegungen der Maus automatisch in gerade Bewegungen umgewandelt. Das ist vor allem bei Spielen und Grafikprogrammen von Vorteil. Ist Angle Snapping aktiviert, fällt es leichter, beispielsweise ein Ziel im Fokus zu behalten, ohne dass der Cursor durch leichte Mausbewegung abdriftet.



9.8 Spiel-Profil **H**

In Spiel-Profilen lassen sich alle vorgenommenen Einstellungen der Gaming-Software speichern. Die Verwendung von mehreren Spiel-Profilen ermöglicht es, individuelle Konfigurationen für jedes Spiel oder Anwendungszweck zu entwerfen und schnell zwischen ihnen umzuschalten, ohne die Konfiguration bei jedem Wechsel des Spiels neu anpassen zu müssen. Zur Erzeugung eines Spiel-Profiles gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Spiel-Profil“ in der unteren linken Ecke.
2. Wählen Sie ein Profil oder legen Sie über die Schaltfläche „Neu“ ein neues Profil an. Ein neues Profil können Sie per Doppelklick auf den Namen oder Rechtsklick -> Bearbeiten umbenennen.
3. Schließen Sie über das „X“ oberhalb der Profile den Konfigurationsbereich.
4. Nehmen Sie die gewünschte Konfiguration mittels der unter „9. Gaming-Software“ genannten Optionen vor.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Anwenden“ unten rechts, um die Daten im Profil zu speichern.
6. Das gewählte Profil ist sofort aktiv. Um Profile zu wechseln, klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche „Spiel-Profil“ und dann auf das gewünschte Profil. Das gewünschte Profil ist nun geladen und kann mit der Schaltfläche „Anwenden“ aktiviert werden. Schließen Sie nun den Konfigurationsbereich mit dem „X“ direkt über den Profilen.



Über die Schaltfläche „Spiel-Profil“ lassen sich bis zu sechs Profile anlegen, bearbeiten und auch löschen. Der Rechtsklick auf das Profil bietet weitere Befehle:

- Löschen: Löscht dieses Profil
- Bearbeiten: Erlaubt die Änderung des Namens
- Kopieren: Kopiert das Profil, so dass auf seiner Basis ein ähnliches Profil erstellt werden kann
- Laden: Eine zuvor gespeicherte Konfiguration von der Festplatte laden
- Speichern: Die Konfiguration auf der Festplatte speichern

9.9 Achsen-Empfindlichkeit **I**

Hier lässt sich die Achsen-Empfindlichkeit der horizontalen und vertikalen Achse unabhängig voneinander in zehn Stufen einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto empfindlicher reagiert Ihre Maus.



9.10 Makro-Manager **J**

Über den Makro-Manager lassen sich Makros aufzeichnen, ändern und auch wieder löschen. Durch Klick auf die Schaltfläche „Neu“ wird zunächst im Bereich „Auswahl Makro“ ein Name für das Makro vergeben, durch einen Doppelklick lässt sich dieser Name anpassen. Vor der Aufzeichnung eines Makros können Einstellungen bezüglich der Verzögerungen zwischen Tastenbefehlen und Wiederholungen vorgenommen werden.

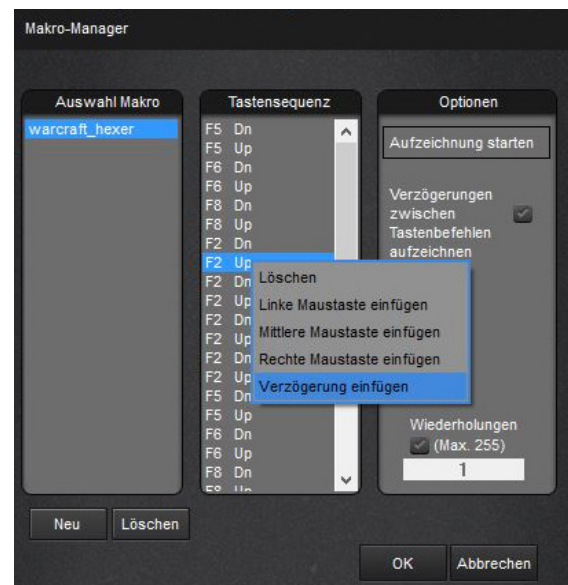
Wird der Haken im Feld „Verzögerungen zwischen den Tastenbefehlen aufzeichnen“ aktiviert, werden Eingabepausen bei der Aufnahme des Makros ebenfalls in das Makro übernommen. Sie erscheinen mit Angaben der Dauer in Millisekunden im Bereich „Tastensequenz“.

Ebenfalls im Bereich „Optionen“ lässt sich die Anzahl an Wiederholungen einstellen. Hierzu wird der Haken im Feld „Wiederholungen“ gesetzt und darunter die Anzahl der Wiederholungen angegeben. Maximal 255 Wiederholungen sind möglich.

Beispiel: Enthält ein Makro die Tastenfolge „F6 F2 478“ mit dreifacher Wiederholung, gibt das Makro folgendes aus: F6 F2 478 F6 F2 478 F6 F2 478.

Nach dem Klick auf „Aufzeichnung starten“ im Bereich „Optionen“ wird jede nachfolgende Tastatureingabe aufgezeichnet. Sie beenden die Aufzeichnung, indem Sie an gleicher Stelle auf „Aufzeichnung beenden“ klicken.

Nach Aufzeichnung eines Makros lässt es sich im Bereich Tastensequenz manuell anpassen. Jeder aufgezeichnete Tastendruck kann per Rechtsklick gelöscht werden.



Ebenfalls per Rechtsklick lassen sich linke, rechte und mittlere Mausklicks sowie Verzögerungen einfügen. Verzögerungen haben zunächst eine Dauer von 50 Millisekunden, dieser Wert lässt sich durch einen Doppelklick auf die Verzögerung individuell anpassen. 50 Millisekunden sind jedoch der kleinstmögliche Wert.

Im Makro Manager lassen sich bis zu 12 Makros speichern. Die maximale Anzahl von Tastenbefehlen in einem Makro liegt bei 62, zuzüglich Mausbefehlen und Verzögerungen. Beachten Sie jedoch, dass ein Tastendruck und das Loslassen der Taste zwei Befehle darstellen. Jedes Makro kann über das Menü „Tastenbelegung“ einer Maustaste zugewiesen werden (siehe 9.11 Tastenbelegung).



9.11 Tastenbelegung

Das Menü Tastenbelegung ermöglicht die Belegung jeder einzelnen Maustaste mit einer Funktion. Zur Auswahl stehen Klick, Menü, Scrollen, Vorwärts, Zurück, Doppelklick, DPI-Einstellungen, Multimedia-Befehle, grundlegende und zusätzliche Befehle sowie die Zuweisung einer beliebigen Keyboard-Taste (ausgenommen FN- und Windows-Taste). Außerdem ist die Zuweisung eines Makros oder die Deaktivierung einer Maustaste möglich.

Hinweis:

In der Top View-Ansicht lassen sich nur die ersten sieben Tasten belegen. Um die Tasten acht bis zwölf mit Funktionen zu belegen, schalten Sie auf Side View um (*siehe Top 9.12 View und Side View*).

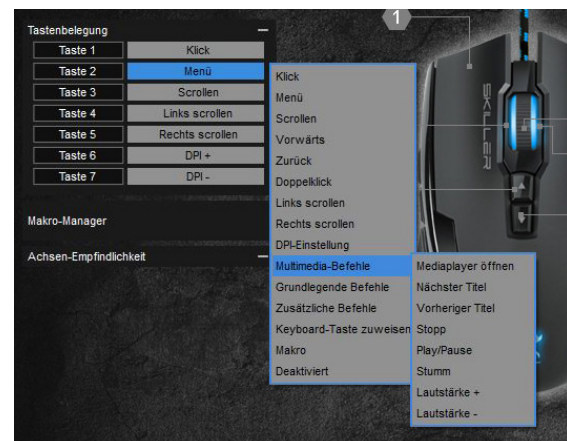
Bei Makros kann zusätzlich ausgewählt werden, ob es einmalig, endlos oder solange ausgeführt wird, wie die Taste gedrückt wurde (*siehe 9.10 Makro-Manager*).

Beispiel: Ein Makro wird mit der Zeichenfolge „123“ belegt. Folgende Einstellungen und Ausgaben sind möglich:

- Einstellung: Makro bei Tastendruck einmalig ausführen.
Ausgabe: 123
- Einstellung: Makro endlos ausführen, bis erneuter Tastendruck erfolgt.
Ausgabe: 1231231231231231
Der Abbruch kann mit jeder Eingabe erfolgen, auch mit der gewählten Makro-Taste.
- Einstellung: Makro bei dauerhaft gedrückter Taste endlos ausführen.
Ausgabe: 12312312312312312.
Die Ausgabe wird abgebrochen, sobald die gedrückte Makro-Taste losgelassen wird.

Hinweis:

Bitte beachten Sie, dass bei den beiden letztgenannten Optionen das Makro nicht zu Ende läuft, sondern sofort nach Tastendruck oder loslassen beendet wird.



9.12 Top View und Side View

Über die Taste „Side View“ kann die Ansicht der Maus gedreht werden. So sind die Nummern der Makro-Tasten sichtbar. Weiterhin wird durch das Umschalten der Ansicht die Tastenbelegung der Makro-Tasten ermöglicht (*siehe 9.11 Tastenbelegung*). Mit „Top View“ wird die ursprüngliche Ansicht wieder hergestellt.



Rechtliche Hinweise:

Für evtl. auftretenden Datenverlust, insbesondere durch unsachgemäße Handhabung, übernimmt SHARKOON keine Haftung. Alle genannten Produkte und Bezeichnungen sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller und werden als geschützt anerkannt. Als ein Teil von SHARKOONs Politik der fortwährenden Produktverbesserung unterliegen Produktdesign und -spezifikationen Änderungen ohne vorherige Ankündigung. Die Spezifikationen können in verschiedenen Ländern variieren. Die Rechte an der beiliegenden Software obliegen dem jeweiligen Rechteinhaber. Bitte beachten Sie vor dem Gebrauch etwaige Lizenzbestimmungen des Herstellers. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere (auch auszugsweise) die der Übersetzung, des Nachdrucks, der Wiedergabe durch Kopieren oder ähnliche Verfahren. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadenersatz. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere für den Fall der Patenterteilung oder GM-Eintragung. Liefermöglichkeiten und technische Änderungen vorbehalten.

Entsorgung Ihres alten Gerätes:

Ihr Gerät wurde unter Verwendung hochwertiger Materialien und Komponenten entwickelt und hergestellt, die recycelt und wieder verwendet werden können.



Befindet sich dieses Symbol (durchgestrichene Abfalltonne auf Rädern) auf dem Gerät, bedeutet dies, dass für dieses Gerät die Europäische Richtlinie 2002/96/EG gilt. Informieren Sie sich über die geltenden Bestimmungen zur getrennten Sammlung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten in Ihrem Land. Richten Sie sich bitte nach den geltenden Bestimmungen in Ihrem Land, und entsorgen Sie Altgeräte nicht über Ihren Haushaltsabfall. Durch die korrekte Entsorgung Ihrer Altgeräte werden Umwelt und Menschen vor möglichen negativen Folgen geschützt.

© SHARKOON Technologies GmbH

Siemensstraße 38

35440 Linden

Germany

info@sharkoon.com

www.sharkoon.com

